

T H O R R - T R I L O G I E

System Schneider CPC 464

Ladeanweisung: RUN "DATA" ENTER (Diskette)
 RUN "" ENTER (Cassette)

T H O R R - eine Alternativwelt unserer Raum- und Zeitbegriffe. Prinz Lhywnhuf und Dhrubo, der Zauberer, beide vom Stamm der Khyrrer aus Thyrrros, fallen bei einem Ausritt dem Burgvogt von Burg Ghorrodt, einem Nhaggrad, in die Hände und werden auf Burg Ghorrodt gefangen gehalten. Dies ist die Ausgangssituation des Spieles. Im Verlauf der Trilogie müssen die beiden Freunde von Burg Ghorrodt entkommen und in ihre Heimatstadt zurückkehren.

Das Spiel ist als Role-Playing-Adventure aufgebaut. Sie können also, wann immer Sie wollen entweder in Lhywnhufs oder in Dhubros Rolle schlüpfen. Jeder hat seine eigenen Fähigkeiten. Nur durch das Zusammenspiel der beiden ist eine Lösung möglich.

Die Befehlssprache ist sehr vielseitig. So können auch komplizierte Sätze wie z.B. " lasse Glas fallen " oder " öffne Tür mit Schlüssel " verarbeitet werden. Das Spiel ist dreidimensional aufgebaut, man kann sich also sowohl in alle vier Himmelsrichtungen wie auch nach oben und unten bewegen.

Erleben Sie die Welt der Zauberer und Ritter, der Schwarzen Magie und der gefährlichen Abenteuer!!!

THORR I Die letzten Tage von Burg Ghorrodt

Dem Zauberer Dhubro gelingt es auf Burg Ghorrodt, sich von seinen Fesseln zu befreien. Nun muß er sich mit der grössten Vorsicht durch die Burg bewegen und seinen Freund, Prinz Lhywnhuf suchen und befreien. Zusammen müssen sie dann eine Fluchtmöglichkeit finden. Doch ein Soldatentrupp ist ihnen auf den Fersen. Ein Feuer, das ihnen den Weg versperrt und immer noch kein Ausgangstor in Sicht !!!

THORR II Die Flucht nach Thyrrös

Sie haben es geschafft! Nur eine Ruine aus Schutt und Asche deutet auf die einstige Burg Ghorrodt hin. Dhubro und Lhywnhuf befinden sich noch immer auf feindlichem Territorium. Wo liegt Thyrrös?. Ein langer Weg beginnt.

THORR III Das Geheimnis von Thyrrös

Das Geheimnis von Thyrrös müssen Sie selbst lösen. Viel Erfolg!!!